

**ESCOLA ESTADUAL IRMAN RIBEIRO DE ALMEIDA SILVA
LUCIENE MARIA DA SILVA OLIVEIRA**

**NÚMEROS INTEIROS
UMA NOVA MANEIRA DE CONSTRUIR CONCEITOS OPERATÓRIOS**

**NOVA ANDRADINA/MS
MARÇO – 2010**

**ESCOLA ESTADUAL IRMAN RIBEIRO DE ALMEIDA SILVA
LUCIENE MARIA DA SILVA OLIVEIRA**

**NÚMEROS INTEIROS
UMA NOVA MANEIRA DE CONSTRUIR CONCEITOS OPERATÓRIOS**

**Projeto desenvolvido pela professora Multiplicadora
Luciene Maria da Silva Oliveira, cujo foco é a formação
dos professores de Matemática da Escola Estadual Irman
Ribeiro de Almeida Silva quanto a utilização dos recursos
tecnológicos como ferramentas no ensino-aprendizagem.**

**NOVA ANDRADINA/MS
MARÇO – 2010**

1. IDENTIFICAÇÃO

Nome do Projeto: NÚMEROS INTEIROS: UMA NOVA MANEIRA DE CONSTRUIR CONCEITOS OPERATÓRIOS

Público Alvo: Professores de Matemática do 6º ao 7º ano

Professora Multiplicadora: Luciene Maria da Silva Oliveira

2. INTRODUÇÃO

A presença das tecnologias, principalmente do computador, requer das instituições de ensino e do professor novas posturas frente ao processo de ensino e de aprendizagem. Levy (1995) afirma que a informática é um campo de novas tecnologias intelectuais, aberto, conflituoso e parcialmente indeterminado. Nesse contexto, a questão do uso desses recursos, particularmente na educação, ocupa posição central e, por isso, é importante refletir sobre as mudanças educacionais provocadas por essas tecnologias, propondo novas práticas docentes e buscando proporcionar experiências de aprendizagem significativas para os alunos.

Por isso, se defende a necessidade de os professores estarem atentos para os potenciais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades não informatizadas de ensino-aprendizagem e outras passíveis de realização via computador. Desse modo, enfatiza-se a necessidade de os docentes estarem preparados para realizar atividades computadorizadas com seus alunos, tendo em vista a necessidade de determinar as estratégias de ensino que utilizarão, conhecer as restrições que o software apresenta, e ter bem claros os objetivos a serem alcançados com as tarefas a serem executadas.

3. JUSTIFICATIVA

Com base, nas dificuldades dos professores principalmente da área da matemática em desenvolver atividades utilizando recursos tecnológicos, surge a necessidade de elaborar um projeto, ou seja, uma oficina onde auxiliará professores dessa área a utilizar alguns recursos tecnológicos no ensino dos números inteiros, focando as quatro operações.

4. OBJETIVOS

Objetivo geral

- Incentivar os professores da área da matemática a utilizarem softwares e alguns jogos tornando-a uma disciplina mais atraente e prazerosa, facilitando desse modo o ensino-aprendizagem.

Objetivos específicos

- Mostrar como funciona o software Tux Math, e como pode se trabalhar os números inteiros no mesmo;
- Como se utilizar o portal do professor e outros sites que contenham aulas prontas, para enriquecer suas aulas;
- Alguns sites que contenham jogos que auxiliem na aprendizagem das operações dos números inteiros;
- Utilização do Rived com o objetivo de tornar a aprendizagem significativa.

5. AÇÕES

Primeiramente, os professores cursistas consultarão o portal do professor e outros sites que contenham aulas prontas, verificarão o que os sites trazem sobre os números inteiros como por exemplo indicarei os sites: <http://educacao.uol.com.br/planos-aula/fundamental-matematica.jhtm> e <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=14978> esses sites poderão ser utilizados na introdução dos números inteiros. E logo após pedir para eles que encontre uma aula que pode ser utilizada com umas das suas turmas, lembrando que esses sites contêm outras aulas prontas que poderão auxiliá-los na introdução de outros conteúdos.

Mostrar para os professores que no site do Rived http://rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php podem encontrar uma atividade que permite ao aluno fazer uma viagem “virtual” utilizando-se de alguns conceitos matemáticos de forma significativa e prazerosa. As atividades propostas permitem ao aluno utilizar o conceito de números inteiros em atividades que envolvem cálculos de saldo bancário, fuso horário, diferença de temperatura (adição e subtração de números inteiros). Mostrar como fazer o download da atividade.

Indicar alguns sites disponíveis nos seguintes endereços http://www.rpedu.pintoricardo.com/jogos/Jogo_multipl_com_ranking_pronto/multiplicacao.html neste site está disponível jogos que envolvem a multiplicação de números inteiros e http://www.rpedu.pintoricardo.com/jogos/Jogo_adicao_com_ranking_pronto/num_int_rel_com_ranking.html jogos que envolvem adição de números inteiros. Explicar como devem proceder para encontrar esses sites.

E por último, o Tux Math, demonstrar e colocar os professores para utilizarem o programa, para verificarem como pode ser utilizado nas quatro operações com números inteiros. E também testarem as outras possibilidades que o site oferece.

No final, os cursistas terão que elaborar um plano de aula utilizando os sites ou programas abordados.

7. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Data	Aulas	Conteúdo	
19/04	2	Navegação no portal do professor e outros sites que tragam ideias de como trabalhar os números inteiros e outros conteúdos.	
19/04	1	Rived como fazer o download e como utilizar.	
19/04	1	Como procurar jogos e atividades na internet	
20/04	1	Como utilizar o Tux Math	
20/04	1	Elaboração de planos de aula utilizando alguns sites ou programas abordados.	
CARGA HORÁRIA			06

8. AVALIAÇÃO

Os professores deverão montar um plano de aula utilizando uma das ferramentas demonstradas nesta oficina. E esperamos que os professores se estimulem e se encorajem a usar tecnologias em suas aulas como ferramenta auxiliar no processo ensino-aprendizagem, permitindo aos alunos vivenciarem novas experiências matemáticas. Se os computadores estão aí, não devem ser ignorados, mas explorados adequadamente. Acreditamos que o uso de tecnologias pode influenciar significativamente na abordagem de certos conteúdos matemáticos e auxiliar no processo ensino-aprendizagem destes.

9. SITES

<http://educacao.uol.com.br/planos-aula/fundamental-matematica.jhtm>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=14978>

http://rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php

http://www.rpedu.pintoricardo.com/jogos/Jogo_multipl_com_ranking_pronto/multiplicacao.html

http://www.rpedu.pintoricardo.com/jogos/Jogo_adicao_com_ranking_pronto/num_int_rel_com_ranking.html